

LOADING INSTRUCTIONS

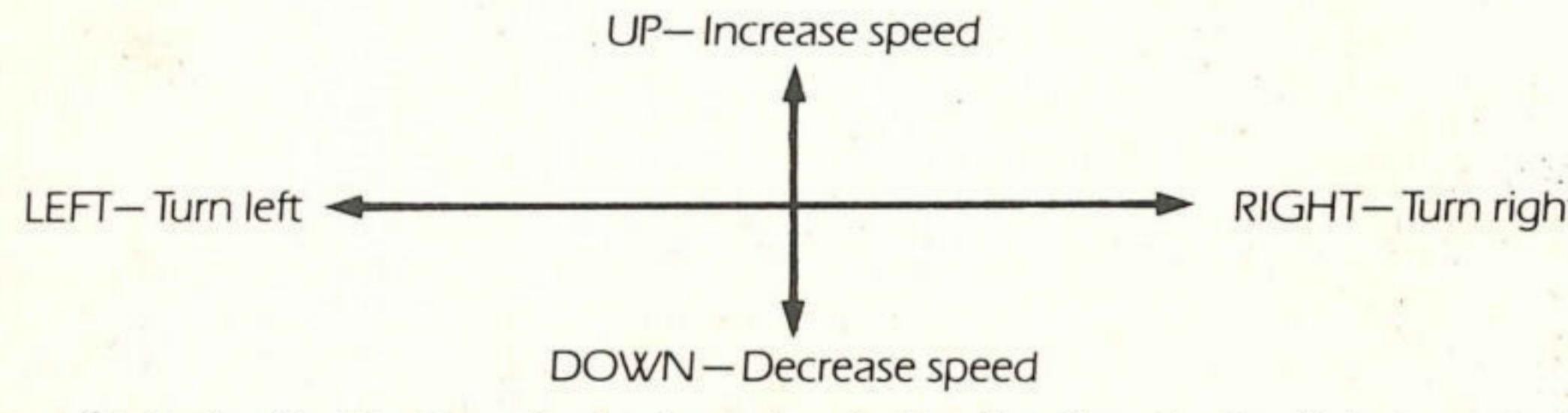
- Both cassettes are recorded on each side. Tape one has Spy Hunter on side one and Tapper on side two. Tape two has Up 'n' Down on side one and Blue Max followed by Aztec Challenge on side two.
- To load the games on tape one sides one and two, and tape two side one simply ensure that the tape is fully rewound and follow the loading instructions below.
- When loading Blue Max for the first time rewind the tape and set the tape counter to 000. Immediately it has loaded make a note of the tape counter reading. This will be used as the starting point when loading Aztec Challenge you should rewind tape two side two set your tape counter to 000, fast forward the tape until the tape counter reaches that of the previous number noted. It is always better to be slightly before the noted counter reading for loading purposes.
- Press SHIFT and RUN/STOP on your computer simultaneously and then press the PLAY key on your tape recorder. When the game has loaded press the STOP key on your tape recorder and follow the instructions on the screen.

SPY HUNTER

You are a world class spy driving for your life in your ultra-equipped turbo-charged spy mobile. The road is crawling with Enemy Agents bent on your destruction. They'll stop at nothing, so neither can you. Maneuver your car all the speed and skill you can, always watching for the Road Lord, the Switch Blade, the Enforcer and other Enemy Agents as they try to stop you cold on land and water. You must destroy them before they destroy you!

Using your controls

- Plug the cable for joystick #1 into joystick port #1. THIS IS THE ACTIVE JOYSTICK which controls the movement of your Spy Car. Plug the cable for joystick #2 into joystick port #2. THIS JOYSTICK PROVIDES AN ADDED FIRE BUTTON ONLY. When playing Spy Hunter, hold the joysticks vertically with joystick #1 (the active joystick) at the bottom and joystick #2 above it. You use only joystick #1 to maneuver your Spy Car. Both Fire Buttons are used for activating your Spy Weapons.
- To pause game, press F7 key. Other key functions: F1-Restart F3-Reset Option RESTORE-Reset to title page. IMPORTANT: Depress the key you choose and HOLD IT DOWN. SET UP AND GAME CONTROL
- Insert the game diskette while power is OFF.
- Turn the power ON.
- FOR THE DISKETTE type LOAD SPYHUNTER — When it is ready type RUN FOR THE CASSETTE, press SHIFT and RUN STOP simultaneously, then the game will load automatically.
- For the diskette, select either J (joystick) or K (keyboard) and E (expert) for the more challenging game, or N (novice), the easier game, by using the keyboard. The NOVICE game runs on a counter that gives you 999 units to complete the first leg of the course. You have an unlimited number of Spy Lives (cars) during this time. After the period is completed, you earn one extra Spy Car. You earn another Spy Car after 20,000 points and one every 10,000 thereafter. The EXPERT game also starts with an initial 999 counter, but at a higher difficulty level. The enemy is more aggressive and you are given one Spy Car after the counter runs down. You earn another Spy Car at 20,000 points, then one every 20,000 thereafter.
5. You'll hear the Spy Hunter theme as the Weapons Van pulls onto the side of the road, letting your Spy Hunter car roll out the back and onto the road.
6. Use your button joystick control to maneuver your Spy Car through the dangers of the road and waterways of Spy Hunter in the following way:



- If you wish to play Spy Hunter using keyboard controls rather than the joysticks, here are the keys to use:
- | | | |
|--------|---------|-----------------|
| Up—I | Left—J | Fire forward—A |
| Down—K | Right—L | Fire backward—Z |
- Spy Hunter's Special Dual Control Module enables the player to activate both Fire Buttons easily. Only the bottom joystick affects the movement of your Spy Car. However, both Fire Buttons are used to activate weapons. The bottom Fire Button activates forward firing weapons. The top Fire Button activates rear firing weapons. (See Weapons Section.)

How to play

SCREEN AND GAMEPLAY
Your Spy Hunter adventure starts as the Weapons Van rolls up from the bottom of the screen and pulls over to the shoulder of the road. The van stops and your Spy Car rolls out the back, armed with machine guns. You then maneuver your car onto the road as the action begins. The road will branch and fork as you go. You must be careful as you dodge and chase enemy agents not to swerve off the road. If you do, you'll lose one of your Spy Cars. When you lose a Spy Car and you still have Spy Cars in reserve, a Weapons Van appears from the bottom of the screen and pulls onto the road shoulder to let the new Spy Car roll out the back and onto the road for more action. If you have no remaining Spy Cars, the game is over.
The terrain will change as you traverse the course. Screen backgrounds will change color as indication of a new terrain. As the course continues, you'll come to a waterway. Here your Spy Car enters the water and automatically becomes amphibious and swims along the surface of the water. Don't think you're safe. The water is teeming with other Enemy Agents. There is also a stretch of bridges and a stretch of icy Road in other screens. On the icy Road, the surface is slippery and your car is harder to control.
WEAPONS
Each time you enter a new terrain the Weapons Van appears on the side of the road, ready to supply your Spy Car with the appropriate new weapon. To gain access to the new weapons, you must "dock" with the Weapons Van. To do this, allow the Van to pass you, then get behind it and drive up into it. The Van will automatically let the Spy Car roll out once the weapons have been transferred. Here's how to activate your various weapons.
Joystick — Bottom Fire Button activates Machine Gun and Missiles
Top Fire Button activates Smoke Screen and Oil Slicks.
Keyboard — "A" activates Machine Gun and Missiles
"Z" activates Smoke Screens and Oil Slicks.
The weapons you have available to you at any given time are displayed at the bottom right of the screen.
You can also use your Spy Car to destroy some enemy agents by ramming them off the road for points.
ENEMY AGENTS
The Spy Car faces various Enemy Agents along the course. Each Enemy Agent, except the Road Lord, has its own unique weaponry. They are:

- | | |
|--|---|
| | The Road Lord (bulletproof)
Must be rammed off the road by Spy Car |
| | The Enforcer
Fires a shotgun |
| | Switch Blade
Extended buzz-saw hubcaps to slash cars |
| | Barrel Dumper
Dumps barrels in water ahead of Spy Boat |

- Running off the road, or running into a screen boundary, at any time will also cost you a Spy Car.
- Scoring**
The player's score is displayed at the bottom left corner of the screen. Current High Score is displayed on the menu screen.
Here's how the scoring adds up:
Traveling on the water 15 points for every 1/4 of screen
Traveling on the road 25 points for every 1/4 of screen
If you destroy
The Road Lord 150 points
Switch Blade 150 points
The Enforcer 500 points
The Copter (Mad Bomber) 700 points
Barrel Dumper 150 points
Doctor Torpedo 500 points
Each time you enter or exit the boathouse, as you move from land to water and back again, you earn 1500 points.

TAPPER

You are the frenzied bartender trying to keep the never ending flow of thirsty customers well watered. You'll have to keep slinging sodas, collecting your tips and occasionally guessing which cans of soda the Soda Bandit has shaken. As if that's not enough work for one bartender, try covering four different bars with a different crazy crowd in each bar. There's the Old West Saloon, the Jock Bar, the Punk Bar, and the Space Bar. Keep the sodas coming, but not too fast. You'd better be sure you've got a customer without a drink or the drink will slide right off the bar and no self-respecting bartender throws drinks away. Keep your eyes open for the empties the customers sling back your way.

Using your controls

SET UP AND GAME CONTROL

- Insert the game cassette while the power is OFF.
- Turn the power ON. Press the SHIFT key and RUN STOP key simultaneously. The screen message should appear, press PLAY on tape. This program will now load automatically. When loading is complete follow screen instructions. Select for 1 or 2 player game and joystick or keyboard control.
- You have the option of choosing the difficulty level at which you wish to play. If you choose level B (beginner) the game play starts with five lives. At level A (Arcade) the game play starts with 3 lives.
- Game level E (Expert) started with 3 lives and four fast-moving customers per bar. To pause game, press shift lock. This will not pause Bonus Round but will pause game screens after bonus.
- Plug the joystick into joystick port 2. In a two-player game, both the players take turns on the same joystick. If you are playing a two-player game, after player one suffers a defeat, player two has his or her turn.

5. Use your joystick control to move your Bartender accordingly:

Up — Bartender moves up to next bar.
Left — Bartender moves left along bar.
Right — Bartender moves right along bar.
Down — Bartender moves down to next bar.

If you move your Bartender down all the way to the bottom bar and you continue to press the joystick down, he will automatically wrap around to the top bar. If you move your Bartender all the way to the top bar and continue to press the joystick up, he will automatically wrap around to the bottom bar.

6. Push the "Fire Button" for the Bartender to fill the mugs. You have to keep the Bartender in place while filling mugs. The mugs will not go to customers unless they are full.

- If you wish to play using keyboard rather than joystick control, use the following keys:
- | | |
|--------|---------|
| A—Up | L—Left |
| Z—Down | R—Right |

The spacebar is used as the Fire Button.

How to play

SCREEN AND GAMEPLAY

Tapper consists of five separate game screens. The Old West Saloon, the Jock Bar, the Punk Bar, the Space Bar and the Bonus Round which occurs between each of the four bar scenes. The score for player 1 is displayed at the upper left corner of the screen. The number of lives that player has remaining is indicated by up to nine hearts (one for each life) in the upper right corner of the screens. Each time a player loses a life, one of the hearts is eliminated. Ten lives is the maximum you can accumulate. Nine Hearts plus one player on screen. The score for player one is stored at the bottom of the game screen and swaps back and forth for players. BONUS ROUND

In the Bonus Round "Watch Closely" appears on the bottom left of screen. The Bartender waits at the side of the bar as the Soda Bandit appears. He'll shake five of the six soda cans on the bar and shuffle the cans around. You'll have to keep a close eye on the one can he has not shaken. When the Soda Bandit has stopped shuffling the cans around, using the joystick, move the Bartender over to the can you think was not shaken by the Soda Bandit. Push the ACTION button to open the can you have chosen. If you have chosen the unshaken soda can, you receive a 3,000 point bonus to the sound of the Bonus Tune. If however, you have mistakenly opened one of the cans the Soda Bandit has shaken, you'll get a shot of soda sprayed in your face. BAR SCENES

In order to advance through each of the screens comprising the different bar scenes, you must successfully serve each of the customers as they approach you at each bar. When a customer orders his soda, he'll sling his mug back to the bartender. The bartender must catch the empty mug, or lose a life. To collect added points, you may collect the tips the customer will occasionally leave on the bar. When you grab the tip, a duo of dancing girls appear on the stage. But be careful! When they do, the customers will naturally turn around to see them and while their backs are turned, any mug of soda they sling will end up on the floor! In order to survive the demands of tending bar, there are three things you must avoid.

1. Do not allow a customer to get all the way to the Bartender's end of the bar without a drink. If you do, the disgruntled customer will sling the Bartender down the bar.
2. If the Bartender jumps the gun and slings a soda where there is no customer to grab it, the mug will crash at the end of the bar.
3. After customers at the bar have gulped down their sodas, they sling their empty mugs back to the Bartender; if he is still on the screen. Do not let the mugs get by. If they do, it will crash on the floor. Each time any of these three events occur, your Bartender will lose one of his lives.

Scoring

Get Cowboy/girl out of Door.	50 points
Get Sportsperson out of Door.	75 points
Get Punk Rocker out of Door.	100 points
Get Space Creature out of Door.	150 points
Catch an Empty Mug.	100 points
Pick up Tip.	1,500 points
Complete Screen (get all customers out).	1,000 points
Complete Bonus Rack.	3,000 points

EARN EXTRA BARTENDERS

Beginner — earn extra Bartender lives every 10,000 points.

Arcade — earn one extra life after your first 20,000 points and another life for each additional 60,000 points.

Expert — earn extra lives in an Expert game the same as at the Arcade level except that you must either earn 100,000 points to play at Expert level or you choose Expert level and begin gameplay with 100,000 points.

UP 'N' DOWN

You're racing your BAJA BUGGER over dangerous and treacherous roads. But your opponents aren't just trying to win the race, they're trying to make it the last race you run. To stay alive, jump your BAJA BUGGER and land on top of your opponents.

Earn points by collecting flags, balloons and other prizes along the course. Watch out for TOASTERS, PICK-UP TRUCKS, FLAG CARS, TANKS, WEDGE CARS and other deadly opponents. They'll try to collide with you... and if they do, you're dead.

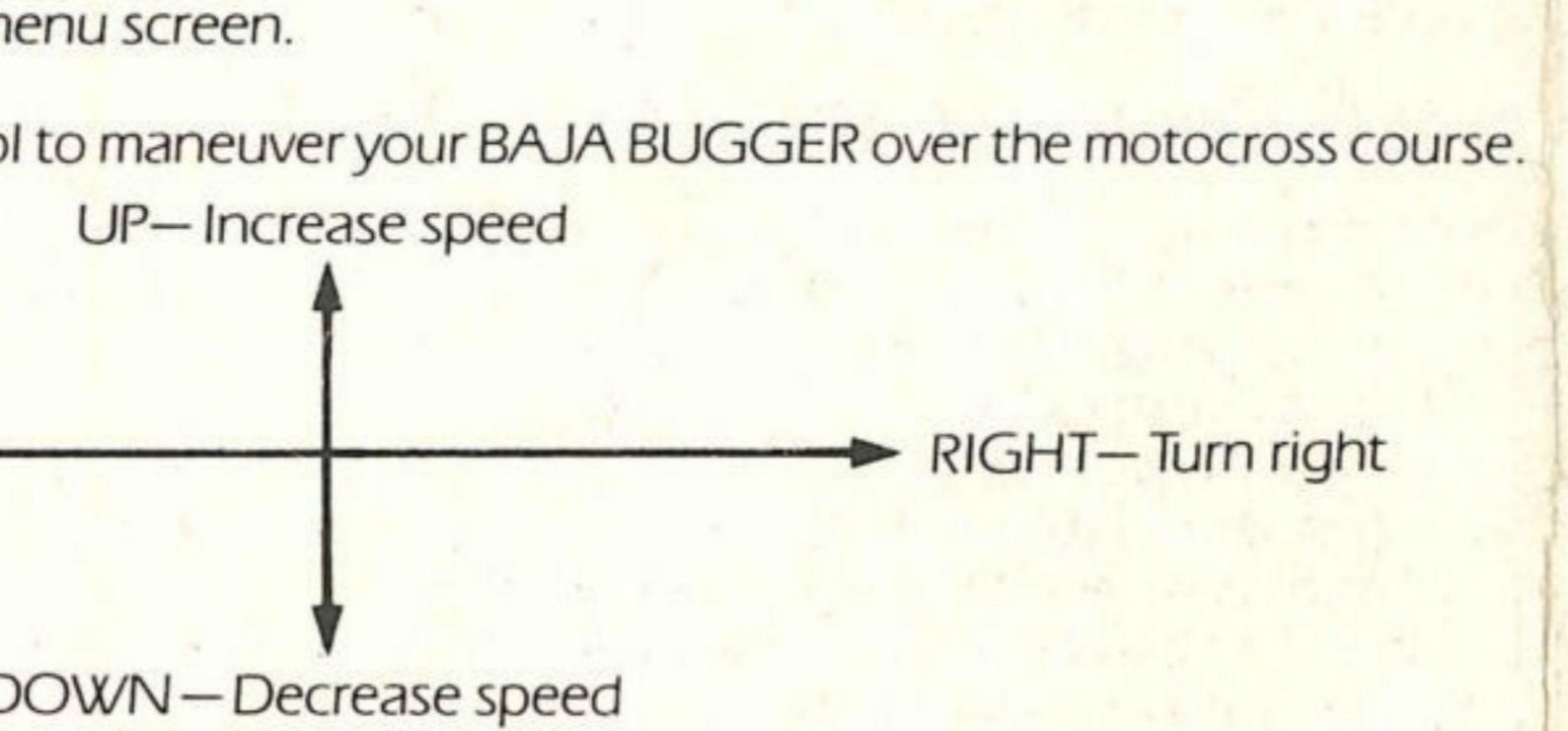
Fasten your seat belt and get ready for the wildest strip of road you've ever been crazy enough to drive.

Using your controls

1. Use GAME SELECT to choose one or two players. When two are playing, players take turns. The game will continue as a two player game until power is turned off or game is reset. When playing two player game, you need to press the fire button to start each round. The game pauses for players to exchange the joystick. The joystick should be plugged into port #2.
2. Select: E [Easy]
M [Medium] Difficulty levels
H [Hard]

RESTORE puts you back on the menu screen.

3. Use your four-way joystick control to maneuver your BAJA BUGGER over the motocross course.



4. Press the FIRE button to make your BAJA BUGGER jump. You can jump in place, from one road to another, or from point to point on the same road.

5. If you wish to play using your keyboard rather than joystick control, use the following keys to maneuver your BAJA BUGGER:

A—Increase speed
Z—Decrease speed
J—Turn left
K—Turn right

Once the keyboard is selected, push the space bar to start the game.

6. The SPACE BAR is used to make your BAJA BUGGER jump when using the keyboard controls.

NOTE: The BAJA BUGGER can only jump while moving forward. If you pull back on the joystick control while jumping, the BAJA BUGGER will accelerate backwards until the jump "action" is complete. This is important because you may want to move backward to collect flags and other prizes.

7. After a game is finished, you may use the jump button to start another game.

How to play

The screen shows various treacherous roads which scroll from the top of the screen to the bottom. A flag display at the top of your screen indicates the number of flags. Flags are collected simply by driving over them with your BAJA BUGGER. Flags turn white when you pick them up.

The course has at least two lanes which zig-zag across the screen and will intersect along the way. Some roads might lead to maps which let you jump across stretches of broken road and some roads lead to dead ends.

If you jump and land off the road at any point, you lose one of your five cars. After your fifth BAJA BUGGER is destroyed, the game is over.

Game level E [Expert] started with 3 lives and four fast-moving customers per bar. To pause game, press shift lock. This will not pause Bonus Round but will pause game screens after bonus.

7. After a game is finished, you may use the jump button to start another game.

Scoring

The score for player 1 is located at the top left corner of the screen. If there is only one player, HIGH SCORE will be displayed below the player 1 score.

The score for player 2 is located at the top left corner of the screen, below player 1 score. It replaces the HIGH SCORE display.

HIGH SCORE is displayed on the menu screen. Each round you advance will bring new opponents and prizes to the track. You'll have to be more aware not to collide with them. Be ready to jump them for extra points.

Here's how you earn points:

Collect flag 100 points

Collect balloon 600 points

Collect ice cream 600 points

Collect hat 600 points

Jump on opponent 400 points

In addition, your speed and the distance you cover in a certain period of time could earn you bonus points.

After you have completed one level of play, a display will indicate the time it took to complete that course. If your elapsed time falls into one of the five bonus levels, that bonus will flash for three seconds and will be added to your score. The game will automatically go to the next round.

Your game time — minutes — seconds

0-29 seconds 20,000

30-39 seconds 10,000

40-49 seconds 5,000

50-59 seconds 3,000

60-69 seconds 1,000

70 seconds and up no bonus

Scoring

The score for player 1 is located at the top left corner of the screen. If there is only one player, HIGH SCORE will be displayed below the player 1 score.

The score for player 2 is located at the top left corner of the screen, below player 1 score. It replaces the HIGH SCORE display.

HIGH SCORE is displayed on the menu screen. Each round you advance will bring new opponents and prizes to the track. You'll have to be more aware not to collide with them. Be ready to jump them for extra points.

Here's how you earn points:

Collect flag 100 points

Collect balloon 600 points

<div data-bbox="508 547 738 5

ARCADE HALL OF FAME

Commodore 64

1. Les deux cassettes sont enregistrées des deux côtés. Sur la bande I, le côté Un porte Spy Hunter, et "Tapper" se trouve sur l'autre face. La bande II porte "Up 'n' Down" d'un côté, et Blue Max suivi d'Aztec Challenge de l'autre.
 2. Pour charger les jeux de la bande I, cotés un et deux, assurez-vous simplement que la bande est entièrement rebobinée, puis suivez les instructions ci-dessous pour charger.
 3. Lorsque vous chargez Blue Max pour la première fois, rebobinez la bande et réglez votre compteur de défilement sur OOO. Dès que le jeu est chargé, relevez la valeur indiquée au compteur. Elle vous servira de point de départ pour charger Aztec Challenge. Pour le charger par la suite, rebobinez la Bande II côté deux, réglez votre compteur de défilement sur OOO et faites décoller la bande rapidement en marche avant jusqu'à ce que le compteur atteigne la valeur que vous avez relevée. Il est toujours préférable de vous arrêter un peu avant cette valeur lorsque vous chargez.
 4. Appuyez simultanément sur SHIFT et RUN/STOP de votre ordinateur, puis appuyez sur la touche PLAY de votre magnéto-cassette. Une fois le jeu chargé, appuyez sur la touche STOP de votre magnéto-cassette et suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

SPY HUNTER

Vous êtes l'un des plus grands espions du monde. L'ennemi vous poursuit, et vous conduisez votre "spy mobile", équipée de trucs extraordinaires. Partout sur la route, les agents ennemis vous guettent. Ils feront tout pour vous détruire, vous devez donc faire tout pour leur échapper.
 Manoeuvrez votre voiture avec toute la vitesse et toute l'adresse dont vous êtes capable. Mais demeurez aux aguets: Le Road Lord, Le Switch Blade, L'Enforcer et d'autres Agents de l'Ennemi vont essayer de vous détruire, que vous soyez en auto ou en bateau. A vous de vous en débarrasser!

Vos Commandes

1. Enfichez le câble du joystick No. 1 dans le joystick No. 1. CECI EST LE JOYSTICK ACTIF qui commande les mouvements de votre spy mobile.
 2. Enfichez le câble du joystick No. 2 dans le joystick No. 2. CE JOYSTICK NE VOUS SERT QUE DE SECONDE COMMANDE DE TIR.
 Pour jouer au Spy Hunter, maintenez les joysticks à la verticale, le joystick No. 1 (joystick actif) en bas, et le joystick No. 2 au dessus. Vous n'utilisez que le joystick No. 1 pour manœuvrer votre spy mobile. Mais vous pouvez utiliser vos deux commandes de tir pour activer vos armes.
 3. Pour faire arrêter le jeu, appuyez sur la touche F7.
 Fonctions des autres touches: F1—Reprise, F3—Option réarmement.
 RESTORE—Vous ramène à la page de titre.
 IMPORTANT: Appuyez sur la touche que vous voulez et MAINTENEZ-LA ENFONCEE.

PRÉPARATION ET COMMANDE DU JEU

1. Introduisez la disquette de jeu: L'appareil doit être HORS TENSION.
 2. Mettez sous tension.
 3. Pour la DISQUETTE: tapez LOAD—SPYHUNTER—Lorsque tout est prêt, tapez RUN. Pour la CASSETTE: appuyez simultanément sur SHIFT et RUN STOP; le jeu se charge automatiquement.
 4. Ensuite, pour la disquette, sélectionnez soit J (joystick) ou K (clavier) et E (expert), le jeu le plus difficile, ou sur N (novice), le plus facile, en utilisant votre clavier.
 Le jeu NOVICE correspond à un compteur qui vous donne 999 unités pour achever la première partie du parcours, durant laquelle vous avez un nombre illimité de Vies (victoires). A la fin de cette période, vous pouvez vous gagner une spy mobile supplémentaire, une autre lorsque vous avez 20.000 points et, ensuite, encore une autre tous les 10.000 points. Le jeu EXPERT débute également par un comptage initial de 999 unités, mais à un niveau de difficulté plus élevé. L'ennemi est plus agressif et vous recevez une autre spy mobile à la fin du décompte, une autre à 20.000 points, puis une tous les 20.000 points par la suite.
 5. Vous entendrez le thème du Spy Hunter lorsque la camionnette de transport d'armes s'arrête sur le bord de la route, et laisse sortir votre spy mobile sur la chaussée.
 6. Utilisez votre joystick inférieur pour manœuvrer votre spy mobile à travers les périls de la route et des cours d'eau du Spy Hunter, de la manière suivante:

VIRAGE A GAUCHE ACCELERATION VIRAGE A DROITE

DECCELERATION

7. Si vous voulez jouer au Spy Hunter avec les commandes du clavier plutôt que les joysticks, voici les touches qu'il faut utiliser:

Vers le haut—I Vers la gauche—J Tir vers l'avant—A
 Vers le bas—K Vers la droite—L Tir vers l'arrière—Z

8. Le module double commande spécial Spy Hunter permet au joueur d'activer aisément les deux commandes de tir. Seul le joystick inférieur se répercute sur le déplacement de votre spy mobile. Néanmoins, vous utiliserez les deux commandes de tir pour activer les armes. La commande de tir inférieure active les armes qui tirent vers l'avant, tandis que la commande de tir supérieure active celles qui tirent vers l'arrière. (Voir la section sur les Armes).

Pour Jouer

ECRAN ET DEROULEMENT DU JEU

Votre aventure Spy Hunter commence au moment où la camionnette de transport d'armes roule à partir du bas de l'écran et s'arrête sur le bord de la route. Votre spy mobile sort par l'arrière de la camionnette, armée de mitrailleuses. Vous pouvez alors manœuvrer votre voiture sur la chaussée: votre combat commence.
 Votre route présente des bifurcations et des embranchements. En manœuvrant pour éviter les agents ou leur donner la chasse, faites bien attention de ne pas vous écarter de la route, sans quoi vous allez perdre une de vos spy mobiles. Quando vous perdez une spy mobile et qu'il vous en reste d'autres, la camionnette de transport d'armes apparaît en bas de l'écran et vient s'arrêter au bord de la route pour faire sortir une autre voiture par derrière et vous permettre de reprendre le jeu, lequel se termine lorsque vous n'avez plus de spy mobiles.
 Au fur et à mesure que vous avancez, le terrain change. Sur l'écran, les arrière-plans changent de couleur pour signaler un nouveau terrain. A un moment donné, vous arrivez à un cours d'eau. Votre spy mobile entre alors dans un hangar à bateau et devient automatiquement amphibie afin de pouvoir glisser sur l'eau. Ne vous croyez pas sauf! L'eau est pleine d'autres agents ennemis.
 Dans d'autres écrans, vous trouverez en outre une série de ponts et un tronçon de route verglacé. Sur cette dernière route, la surface est très glissante et vous aurez du mal à contrôler votre voiture.

Armes

Chaque fois que vous entrez dans un nouveau terrain, la camionnette de transport d'armes apparaît sur le côté de la route, prête à équiper votre spy mobile d'une nouvelle arme appropriée. Pour avoir accès aux nouvelles armes, vous devez faire une manœuvre d'accostage avec la camionnette. Pour ce faire, laissez-la vous dépasser, puis placez-vous derrière elle et rapprochez-vous. La camionnette laisse automatiquement la spy mobile sortir après transfert des armes.

Pour activer vos diverses armes:
 Joystick—La commande de tir inférieure active la mitrailleuse et les missiles.

La commande de tir supérieure active l'écran de fumée et la nappe de pétrole.

Clavier—"X" active la mitrailleuse et les missiles.

"Z" active les écrans de fumée et les nappes de pétrole.

Les armes dont vous disposez à un moment quelconque sont affichées en bas et à droite de l'écran. Vous pouvez aussi utiliser votre spy mobile pour détruire des agents ennemis en les tamponnant pour les faire sortir de la route.

Agents Ennemis

La spy mobile doit faire face à divers agents ennemis le long du parcours. A l'exception du Road Lord, chacun possède ses propres armes. Ce sont:

Le Road Lord (à l'épreuve des balles)
 Doit être tramponné hors de la route par la spy mobile

Switch Blade
 Scies Circulaires montées sur les moyeux des roues pour tailler vos pneus.

Barrel Dumper
 Lance des bidons dans l'eau devant le Spy Boat

Chaque fois que vous quittez la route, ou vous heurtez l'un des bords de l'écran, vous perdez une spy mobile.

Score

Le score du joueur est affiché en bas et à gauche de l'écran. Le score maximum en cours est affiché sur l'écran du menu.

Voici comment les points sont calculés:

Déplacement sur l'eau..... 15 points par 1/4 d'écran

Déplacement sur la route..... 25 points par 1/4 d'écran

Si vous détrouez:

Le Road Lord..... 150 points

Switch Blade..... 150 points

The Enforcer..... 500 points

The Copter (Mad Bomber)..... 700 points

Barrel Dumper..... 150 points

Doctor Torpedo..... 500 points

Chaque fois que vous entrez dans le hangar à bateau ou que vous en sortez, c'est-à-dire lorsque vous passez de la terre à l'eau et vice versa, vous gagnez 1500 points.

TAPPER

Vous êtes ce pauvre barman qui ne sait plus où donner de la tête pour satisfaire la soif de ses clients. Vous allez devoir lancer des boissons en boîte, ramasser vos pourboires et, de temps en temps, deviner quelles sont les boîtes que le Soda Bandit a secouées. Come si cela ne suffisait pas, vous devez seul servir, dans quatre bars différents, des consommateurs également tous différents, et tous vous. Vous avez le Old West Saloon, le Jock Bar, le Punk Rock Bar et le Space Bar.

Servez bien vos sodas, mais pas trop vite. Assurez-vous que l'un de vos consommateurs se trouve sans boisson, sans quoi la boîte glissera tout le long du comptoir et tombera: aucun barman qui se respecte ne songera à gâcher des boissons. Et faites attention aux boîtes vides que vos clients vous renvoient.

Les Commandes

PRÉPARATION ET CONTRÔLE DU JEU

1. Vous pouvez choisir le niveau de difficulté auquel vous voulez jouer. Si vous choisissez le niveau B (Débutant), le jeu débute avec cinq vies. Au niveau A (Salle de Jeux), vous avez trois vies.

Le niveau E (Expert) commence avec trois vies et quatre consommateurs ultra-rapides par bar.

Pour suspendre le jeu, appuyez sur SHIFT LOCK. Ceci ne fait passer le Bonus Round mais les tableaux qui suivent le bonus.

2. Enfitez le joystick dans le port 2.

Dans un jeu pour deux joueurs, les deux joueurs utilisent le même joystick tour à tour. Si vous jouez à deux, le tour du joueur No. 2 arrive lorsque le joueur No. 1 essaie une défaité.

3. Utilisez votre commande à joystick pour déplacer comme il convient votre Barman: Vers le haut—Le barman passe au bar suivant.

Vers la gauche—Le barman se déplace vers la gauche le long du bar.

Vers la droite—Le barman se déplace vers la droite le long du bar.

Vers le bas—Le barman passe au bar suivant.

Si vous déplacez votre barman jusqu'au bar inférieur et que vous continuez à maintenir le joystick vers le bas, il repasse automatiquement au bar supérieur. Si vous déplacez votre barman jusqu'au bar supérieur et que vous continuez à pousser le joystick vers le haut, il revient automatiquement au bar inférieur.

4. Poussez le Fire Button (commande de tir): le barman remplit les verres. Vous devez maintenir le barman immobile durant le remplissage des verres, parce que ces derniers n'atteindront pas les clients sauf s'ils sont pleins.

5. Si vous voulez jouer au clavier plutôt qu'au joystick, utilisez les touches suivantes:

A—vers le haut. L—vers la gauche.

Z—vers le bas. R—vers la droite.

La barre d'espacement sert de commande de tir.

Pour Jouer

ECRAN ET JEU

Tapper comporte cinq tableaux de jeu séparés, ou écrans: le Old West Saloon, le Jock Bar, le Punk Bar, le Space Bar ainsi que le Bonus Round, qui surviennent entre chacun des quatre bars. Le score du joueur 1 est affiché en haut et à gauche de l'écran. Le nombre de vies qui restent au joueur est indiqué par un maximum de neuf coeurs (un par vie) en haut et à droite du tableau. Chaque fois qu'un joueur perd une vie, l'un des coeurs disparaît. Vous pouvez accumuler au maximum dix vies, c'est-à-dire neuf coeurs plus le joueur sur l'écran. Si vous jouez à deux, le score du joueur 2 apparaît en haut et à gauche de l'écran, et le nombre de vies de ce joueur est affiché en haut et à droite.

Le score du joueur 1 est mémorisé en bas de l'écran de jeu et change selon les joueurs.

Bonus Round

Dans le Bonus Round, ou jeu pour points supplémentaires, "Watch Closely" apparaît en bas et à gauche de l'écran. Le barman attend à côté du bar, et le Soda Bandit apparaît.

Il va secouer cinq des six boîtes qui se trouvent sur le bar, et va les mélanger. Ne perdez pas des yeux la seule boîte qu'il n'a pas secouée. lorsque le Soda Bandit a fini de mélanger les boîtes, attrapez le joystick et déplacez le barman jusqu'au niveau de la boîte que vous pensez n'avoir pas été secouée par le Soda Bandit. Appuyez sur la commande ACTION pour ouvrir la boîte que vous avez choisie. Si vous avez bien choisi, vous recevez 3.000 points supplémentaires, accompagnés d'un thème spécial, le "Bonus tune". Néanmoins, si vous avez ouvert par erreur une des boîtes que le Soda Bandit a secouées, vous allez recevoir un jet de soda en pleine figure.

Score

Dans le Bonus Round, ou jeu pour points supplémentaires, "Watch Closely" apparaît en bas et à gauche de l'écran des écrans qui constituent les différents bars, vous devez réussir à servir chacun de vos clients lorsqu'ils s'approchent de vous dans chaque bar. Lorsqu'un client a fini sa boisson, il renvoie son verre au barman, qui doit l'attraper ou perdre une vie.

Pour recueillir des points supplémentaires, vous pouvez également ramasser les pourboires que les clients laissent de temps en temps sur le comptoir. Chaque fois que vous saisissez un pourboire, deux dardes apparaissent sur scène. Mais attention! Lorsqu'ils arrivent, les clients retournent évidemment pour les voler, et pendant qu'ils le font, tourne, tout verre de soda que vous envoyez vers eux s'écrase sur le sol. Pour réussir le dur métier de barman, vous devez éviter trois choses:

1. Ne laissez jamais un client arriver jusqu'à l'extrémité du bar où se trouve le barman sans boisson, sans quoi le client sera dégoûté et enverra glisser le barman lui-même le long du comptoir.

2. Si le barman envoie un verre lorsqu'aucun client n'est là pour l'attraper, le verre s'écrase sur le sol au bout du bar.

3. Après que clients installés au comptoir ont avalé leur verre, ils les renvoient vides au barman, qui se trouve encore sur l'écran. Ne laissez pas échapper de verres, sans quoi ils s'écraseront sur le plancher.

Chaque fois que l'un de ces trois événements survient, votre barman perd l'une de ses vies.

Score

Si vous:

Faites sortir un Cowboy ou une Cowgirl..... 50 points

Faites sortir un Sportif ou une Sportive..... 75 points

Faites sortir un Punk Rocker..... 100 points

Faites sortir un Monstre extraterrestre..... 150 points

Attrapez un verre vide..... 100 points

Ramassez un pourboire..... 1.500 points

Débarrassez complètement l'écran..... 1.000 points

Complétez un "Bonus Rack" [points supplémentaires]..... 3.000 points

Si vous:

Faites sortir un Cowboy ou une Cowgirl..... 50 points

Faites sortir un Sportif ou une Sportive..... 75 points

Faites sortir un Punk Rocker..... 100 points

Faites sortir un Monstre extraterrestre..... 150 points

Attrapez un verre vide..... 100 points

Ramassez un pourboire..... 1.500 points

Débarrassez complètement l'écran..... 1.000 points

Complétez un "Bonus Rack" [points supplémentaires]..... 3.000 points

Si vous:

Faites sortir un Cowboy ou une Cowgirl..... 50 points

Faites sortir un Sportif ou une Sportive..... 75 points

Faites sortir un Punk Rocker..... 100 points